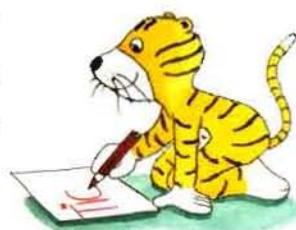




Inhalt

● Spiele	4 – 7
● Rechnen bis 1 000	8 – 16
● Rechnen bis 100 000	17 – 22
● Rechnen bis 1 000 000 und mehr	23 – 27
● Rechenricks, Rechengesetze	28 – 33
● Rechnen mit Längen	34 – 41
● Rechnen mit Zeit	42 – 47
● Sachrechnen	48 – 57
● Geometrie	58 – 67
● Zahl und Schriftsysteme	68 – 71
● Berühmte Mathematiker	72 – 73
● Dinosaurier	74 – 75
● Gesund sein durch Sport	76 – 77
● Knobeln	78 – 87
● Kopfrechnen	88 – 96



Symbole Mathebuch



„Goldene Nummern“

Schwierigere oder weiterführende Aufgaben



„Lorbeerkrantz-Nummern“

Knobelaufgaben für kleine Mathematiker, die sich gern an schwierige Aufgaben wagen



„Till-Aufgaben“

Achtung! Auf diesen Seiten musst du besonders aufpassen. Till, der Schelm, hat Aufgaben eingeschmuggelt, die Fehler enthalten, unlösbar oder einfach merkwürdig sind. Verändere diese Aufgaben so, dass sie sinnvoll und lösbar werden.

Zu diesen Seiten findest du im Internet zusätzliche Programme und Internetlinks unter:

www.das-mathebuch-3.de/3502-40/

www.das-mathebuch-4.de/4502-40/



Hier findest du weitere passende Aufgaben, die du lösen kannst.



Hier findest du Aufgaben, die du für andere Schüler erstellen kannst.



Hier findest du Links, die zu interessanten Informationen zum Themo der Seite führen.

Symbole Mathetiger



Beim **Mathetiger** darfst du selbst Aufgaben erfinden.



Beim **Königtiger** werden die Aufgaben etwas schwieriger.



Bei diesen Aufgaben werden Grundfertigkeiten wiederholt und vertieft.

Zu diesen Seiten findest du im Internet zusätzliche Programme und Internetlinks unter:

www.mathetiger-3.de

www.mathetiger-4.de



Hier findest du weitere passende Aufgaben, die du lösen kannst.



Hier findest du Aufgaben, die du für andere Schüler erstellen kannst.



Hier findest du interessante Links zum Sachthema dieser Seite.

Alle Lösungen und die Beilagen kostenlos im Internet zum Download unter:

www.mildenberger-verlag.de/spannende-matheabenteuer